

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

CYFROWE PROJEKTOWANIE UBIORU

2) Prowadzący przedmiot:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Kod przedmiotu:

schemat: *kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y*

PU/S/J/CPU/W/9

4) Kierunek, zakres:

PROJEKTOWANIE UBIORU

5) Wydział:

ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

6) Forma studiów (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

STACJONARNE

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

OGÓLNOAKADEMICKI

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

STUDIA JEDNOLITE MAGISTERSKIE

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (*wydział / zakład języków obcych*):

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

IX

2) Liczba punktów ECTS

IX - 2

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

PODSTAWOWY

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*podstawowe ogólne / artystyczne, kierunkowe ogólne / artystyczne*):

KIERUNKOWE PRAKTYCZNE

5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

OBOWIĄZKOWY

6) Język/i wykładowy/e

POLSKI

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ĆWICZENIA

2) Liczba godzin w semestrze (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

IX - 30

3) Liczba godzin w tygodniu (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

IX - 2

IV. Wymagania wstępne

Wprowadzające zajęcia, które umożliwiają studentom eksperymentowanie z cyfrowymi narzędziami projektowania, takimi jak Marvelous Designer i CLO3D (wybór ostateczny zależny od warunków). Zajęcia przeznaczone są dla osób posiadających podstawową znajomość obsługi komputera i programów graficznych, wykazujących zainteresowanie modą, projektowaniem ubioru oraz nowymi technologiami. Otwartość na eksperymenty, analityczne podejście oraz umiejętność pracy z przestrzenią stanowią dodatkowe atuty przy pracy z modelami 3D.

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu (*odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się*):

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C01	Celem przedmiotu jest uzyskanie wiedzy na temat	EP_W01

	obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.												
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:													
K_U01	Potrafi twórczo i krytycznie rozwijać złożone koncepcje projektowe w obszarze ubioru, reagując na zmienne uwarunkowania procesu twórczego, także z użyciem nowych mediów i narzędzi cyfrowych.									x			
K_U03	Potrafi samodzielnie dobrać i zastosować zaawansowane metody i narzędzia projektowe – od pracy manualnej po cyfrową – dostosowując je do celów twórczych i użytkowych.									x			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:													
K_K06	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnej osobowości twórczej w oparciu o poszerzoną wiedzę i zaawansowane umiejętności warsztatowe.									x			
K_K07	Jest przygotowany do samodzielnego podejmowania kompleksowych decyzji projektowych, integrując wiedzę z różnych dziedzin, również w sytuacjach ograniczonych pod względem dostępu do informacji i technologii.									x			
K_K14	Jest gotów do zastosowania różnych zaawansowanych technik manualnych i cyfrowych w realizacji projektu i jego prezentacji.									x			

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKO- WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
EP_W01	Zna i rozumie aktualne tendencje w sztuce i projektowaniu ubioru oraz ich znaczenie dla cyfrowych metod projektowania.	K_W02							x	x		
EP_W02	Zna techniki projektowania graficznego, obrazowania cyfrowego oraz technologie 3D i VR stosowane w prezentacji projektów ubioru.	K_W14							x	x		
EP_W03	Zna funkcje i możliwości specjalistycznych programów do projektowania ubioru (np. CLO 3D).	K_W14							x	x		

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
EP_U01	Potrafi tworzyć i rozwijać projekty ubioru z wykorzystaniem specjalistycznego programu cyfrowego, integrując wiedzę o formie, materiale i kolorze.	K_U01								x	x	
EP_U02	Potrafi zobrazować wizje projektowe za pomocą cyfrowych narzędzi (np. CLO 3D), tworząc symulacje form ubioru i ich wizualizacje 3D.	K_U03								x	x	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
EP_K01	Jest przygotowany do samodzielnego podejmowania decyzji projektowych w środowisku cyfrowym, integrując wiedzę o konstrukcji, materiałach i kolorze.	K_K06								x	x	
EP_K02	Jest gotów do wykorzystania cyfrowych wizualizacji 3D na sylwetce człowieka oraz do kreatywnego prezentowania projektów ubioru w środowisku wirtualnym.	K_K14								x	x	

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
EP_W01	Ocenie podlega wiedza z zakresu technologii 3D oraz wirtualnej rzeczywistości w prezentacji projektów ubioru.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_W02	Ocenie podlega wiedza na temat programu np. CLO 3D.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_W03	Ocenie podlega wiedza na temat programu np. CLO 3D.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_U01	Ocenie podlega umiejętność z zakresu zobrazowania wizji za pomocą cyfrowych narzędzi projektowych programu np. CLO 3D.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_U02	Ocenie podlega umiejętność wyrażania wizji za pomocą cyfrowych symulacji form ubioru.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_K01	Ocenie podlega gotowość do obsługi specjalistycznego programu cyfrowego umożliwiającego projektowanie form ubioru oraz wizualizację założeń projektowych w zakresie konstrukcji, zastosowanych materiałów i koloru.	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.
EP_K02	Ocenie podlega gotowość do generowania projektów przy zastosowaniu wirtualnych, trójwymiarowych wizualizacji na sylwetce	Wykonanie ćwiczeń, zaliczenie.

	człowieka.	
--	------------	--

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) Forma zaliczenia:

ZALICZENIE Z OCENĄ

2) a. Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:

frekwencja (80 % obecności na zajęciach);

aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań)

b. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac.

3) Kryteria oceniania wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na ocenę:

akademicki ego											
zajęcia bez udziału nauczyciela akademicki ego									1		1
razem									2		2

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Marc Taro Holmes, "Designing Creatures & Characters. How to Build an Artist's Portfolio for Video Games, Film, Animation and More", IMPACT Books, 2016
(Dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Alexandra Groth, "Digital Fashion: Contemporary Techniques in Design, Art and Technology", Digital Press, 2020 (dostęp: prowadzący)

2) Wykaz lektur uzupełniających

Michael R. Bell, "Innovations in Fashion Technology: Integrating AI and 3D Design", TechStyle Publications, 2022 (dostęp: prowadzący).

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Weronika Musiał